

## **MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DESAIN POSTER BERBASIS MEDIA SOSIAL DI SMK NEGERI 3 GORONTALO**

**Dhita Rahmanda Putri Tumulo<sup>1</sup>, Dian Novian<sup>2</sup>, Eka V. Dangkoa<sup>3</sup>, Arip Mulyanto<sup>4</sup>,  
Mohamad Syafri Tuloli<sup>5</sup>, Ahmad Azhar Kadim<sup>6</sup>, Hermila A.<sup>7</sup>**

<sup>1,2,4,6,7</sup>Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Negeri Gorontalo

<sup>3,5</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Negeri Gorontalo

\*email: [dhita\\_slpti@mahasiswa.ung.ac.id](mailto:dhita_slpti@mahasiswa.ung.ac.id)

### ***Abstract***

*The purpose of this study is to determine whether the basic material of graphic design in the computer network engineering department at SMK Negeri 3 Gorontalo can be used to design learning media using social media. In addition, this study will also investigate whether the Instagram-based learning platform is useful or not. The research and development method uses the ADDIER model. The results of the developed learning media test show the feasibility of media experts and material experts. Media experts obtained an average score of 79 percent with very feasible criteria, material experts obtained an average score of 90 percent with very feasible criteria, and the results of student responses obtained an average of 0.880 with very feasible criteria. Tenth-grade computer network engineering students at State Vocational High School 3 Gorontalo can use Instagram-based learning media for their basic graphic design course. One characteristic of interactive learning media is the presence of interactive elements such as quizzes, videos, simulations, or live discussions. With the help of digital technology and social media platforms like Instagram, teachers can present learning materials visually, concisely, and easily accessible to students at any time. For example, in the Basic Graphic Design course, teachers can use Canva to create engaging content and then share it on Instagram to reach students in a more relevant and contemporary way.*

**Keywords:** *Instagram; Interactive Learning Media; Posters; Social Media*

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan apakah materi dasar desain grafis di jurusan teknik komputer jaringan di SMK Negeri 3 Gorontalo dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran menggunakan media sosial. Selain itu, penelitian ini juga akan menyelidiki apakah platform pembelajaran berbasis Instagram berguna atau tidak. Metode penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE. Hasil pengujian media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan kelayakan ahli media dan ahli materi. Ahli media memperoleh skor rata-rata 79 persen dengan kriteria sangat layak, ahli materi memperoleh skor rata-rata 90 persen dengan kriteria sangat layak, dan hasil respon siswa memperoleh rata-rata 0.880 dengan kriteria sangat layak. Siswa kelas X jurusan teknik komputer jaringan di SMK Negeri 3 Gorontalo dapat menggunakan media pembelajaran berbasis Instagram untuk mata pelajaran dasar desain grafis. Salah satu ciri khas media pembelajaran interaktif adalah adanya elemen interaktif seperti kuis, video, simulasi, atau diskusi langsung. Dengan bantuan teknologi digital dan platform media sosial seperti *Instagram*, guru dapat menyajikan materi pembelajaran secara visual, ringkas, dan mudah diakses kapan saja oleh siswa. Contohnya, dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis, guru bisa memanfaatkan *Canva* untuk membuat konten menarik, lalu membagikannya melalui Instagram untuk menjangkau siswa dengan cara yang lebih relevan dan kekinian.

**Kata kunci:** *Instagram; Media Pembelajaran Interaktif; Media Sosial; Poster*

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi memiliki dampak signifikan pada pendidikan (Maritsa et al., 2021). Menurut Maritsa (2021) Peran teknologi dalam pembelajaran mengharuskan siswa memahami cara memperoleh, memproses, dan mengkomunikasikan informasi yang telah mereka peroleh. Teknologi tidak hanya membantu siswa dalam pembelajaran mereka tetapi juga mendukung guru dalam meningkatkan kemampuan pengajaran mereka melalui penggunaannya. Dalam proses pembelajaran, guru masih kurang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Terlebih lagi pada era sekarang ini sangat memungkinkan guru untuk melakukan inovasi pembelajaran dan menggunakan media yang beragam. Penerapan media yang sesuai dapat berpengaruh dalam meningkatkan prestasi siswa. Perkembangan teknologi yang cepat memfasilitasi kemajuan dalam ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang informatika. Informatika adalah disiplin yang mempelajari penggunaan komputer untuk pengorganisasian dan analisis data skala besar, mencakup informasi yang berkaitan dengan mesin berbasis komputasi. (Maritsa et al., 2021).

Hasil awal dari wawancara dengan guru informatika di SMK Negeri 3 Gorontalo menunjukkan bahwa beberapa siswa di kelas X TKJ belum memahami materi dasar desain grafis. Sebanyak 80% siswa mengalami kesulitan memahami materi dasar desain grafis, menunjukkan bahwa siswa menghadapi kesulitan dalam belajar. Komunikasi visual mencakup desain grafis, yang mencakup seni visual, tipografi, tata letak, dan desain interaksi (Azizah et al., 2023). Siswa menjadi bosan karena, dalam pembelajaran informatika, khususnya materi dasar desain grafis, guru hanya menggunakan media seperti buku pelajaran, yang hanya berisi gambar *PowerPoint* dan teks teori. Selain itu, siswa tidak memiliki buku pelajaran sendiri dan hanya mendengarkan penjelasan guru. Hal ini dapat menyebabkan siswa tidak memberikan perhatian yang cukup pada topik yang dijelaskan.

Dengan demikian, teknologi dapat berkontribusi pada pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran adalah istilah atau kata-kata yang digunakan oleh guru untuk mengajarkan ide atau informasi kepada siswanya di kelas. (Gogahu & Prasetyo, 2020). Pembelajaran interaktif dianggap sebagai pendekatan terbaik. Multimedia interaktif terdiri dari gabungan media seperti suara, teks, gambar, video, dan grafik yang digunakan secara interaktif untuk mendukung proses pembelajaran dan mengubah paradigma pembelajaran (Ilham, 2024). Karena masalah tersebut, perlu ada media pembelajaran yang berbasis media sosial, seperti *Instagram*. *Instagram* memiliki fitur yang memungkinkan siswa belajar dengan video berdurasi pendek yang meningkatkan pembelajaran, seperti *reel*, yang memungkinkan siswa belajar dengan video berdurasi 15–30 detik. Saat ini, *Instagram* memiliki fitur-fitur seperti *Profesional Dashboard*, *Recently Delete*, *Matikan Video* dan *Audio* ketika *Live*, *Live Room*, *Reel Remix*, *Security Check Up*, dan *Insta Story*. Pengguna *Instagram* terbanyak adalah generasi Z, karena dapat menampilkan produk dan berbagai jenis konten multimedia, banyaknya *fitur* yang bisa digunakan menjadi daya tarik tersendiri (Rahmawati et al., 2025)

Poster memiliki kelebihan yaitu media poster memvisualisasikan pesan serta poster mampu menciptakan ilustrasi melalui gambar yang hampir menyamai aslinya dari suatu objek (Anjarwati et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran sebaiknya mencakup elemen interaktif untuk mempertahankan minat dan keterlibatan anak. Aspek yang utama adalah dalam kesiapan infrastruktur yang tersedia pada sekolah tersebut dengan hal ini maka, harus dipastikan sekolah dan institusi pendidikan memiliki infrastruktur yang memadai, seperti akses internet yang cepat, perangkat keras yang memadai, dan ruang kelas yang

mendukung penggunaan teknologi, selain itu perlu adanya pelatihan guru dalam penggunaan media pembelajaran (Mawarni et al., 2024). *Canva* merupakan aplikasi desain yang dapat digunakan baik dalam android maupun laptop secara *online* yang dilengkapi berbagai macam jenis desain seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info garis spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, gambar mini youtube dan lain sebagainya. (Cahya Dewati et al., 2024)

Menurut Nurfadillah et al. (2021) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya prose belajar. *Canva* adalah salah satu aplikasi yang mendukung pembelajaran visual dan melatih keterampilan visual siswa. Ini digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Desain Grafis. *Canva* juga dapat digunakan di komputer desktop dan ponsel. Ini memungkinkan pengguna membuat kreasi kapan saja dan di mana saja mereka mau (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat platform pembelajaran interaktif untuk desain poster berbasis Instagram dan mengetahui apakah platform tersebut berguna. Siswa kelas X jurusan teknik komputer jaringan di SMK Negeri 3 Gorontalo akan melakukan penelitian yang akan menghasilkan media pembelajaran berbasis *Instagram* untuk mata pelajaran dasar desain grafis.

## METODE

### Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model tahapan Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*) atau biasa disebut *ADDIE*.

### Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini mengumpulkan semua poin data yang diperlukan melalui wawancara, penyebaran angket, kuisioner, dan dokumentasi.

### Instrumen Penelitian

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Uji Kelayakan Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Tampilan desain layar	Ukuran huruf	1,2
		Bentuk/ jenis huruf	3
		Perpindahan footage	4
		Komposisi warna tulisan terhadap Latar belakang ( <i>background</i> )	5
2.	Kemudahan	Sistematika penyajian	6,7
3.	Sound	Kesesuaian musik, <i>Dubbing</i>	8,9
4.	Kemanfaatan	Mempermudah mbkm	10
		Memberikan fokus Perhatian	11,12

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Uji Kelayakan Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Kelayakan isi	Kesesuaian SK,KD	1
		Kesesuaian dengan kebutuhan siswa	2
		Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar	3
		Kebenaran substansi materi	4
		Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan	5
2.	Kebahasaan	Keterbacaan	6
		Kejelasan informasi	7
		Kesesuaian dengankaidah bahasa indonesia	8
		Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	9
3.	Sajian	Kejelasan tujuan	10
		Urutan penyajian	12
		Pemberian motivasi	13
		Kelengkapan informasi	14
4.	Kegrafikan	Penggunaan font ( jenis dan ukuran)	15
		Layout, tata letak	16
		Ilustrasi,gambar,video	17
		Desain tampilan	18

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Uji Respon Siswa

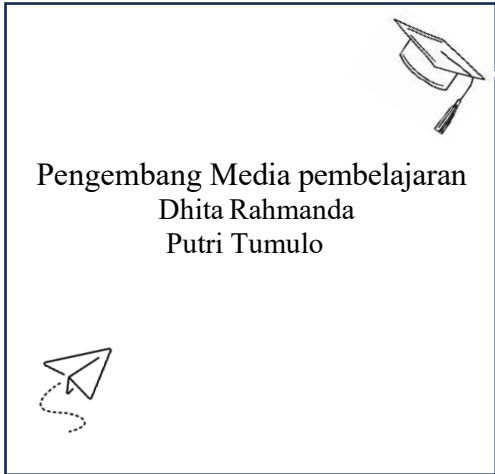

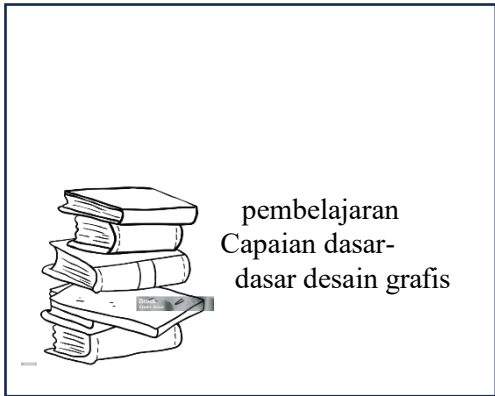
No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1.	Penyaji Materi	Kejelasan tujuan pembelajaran	1
		Urutan sajian	2
		Kelengkapan informasi	3
		Interaksi	4
2.	Kebahasaan	Keterbacaan	5
		Kejelasan informasi	6
3.	Kegrafikan	Penggunaan <i>font</i> ( jenis dan ukuran)	7
		Layout, tata letak	8
		Desain penampilan	9
4.	Manfaat	Ketertarikan menggunakanmedia pembelajaran interaktif	10,11
		desain poster berbasis media ssosial	
		Kemudahan belajar	12

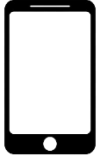



## HASIL DAN PEMBAHASAN



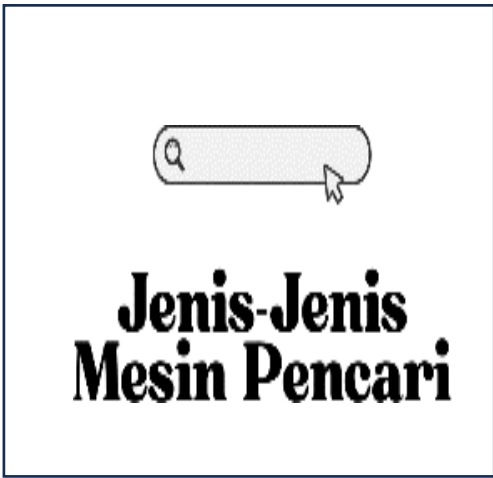

### *Tahap Analisis (Analyze)*



Hasil analisis yang telah dilakukan digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam penyusunan bahan ajar. Analisis kinerja dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan masalah yang dihadapi sekolah terkait dengan media pembelajaran yang digunakan. Hasil analisis kinerja menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini adalah buku pelajaran. Analisis kebutuhan menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar mereka. Dengan demikian, peneliti mengembangkan alat pembelajaran interaktif berbasis media sosial untuk desain poster, yang diharapkan dapat menghilangkan kejenuhan siswa saat belajar informatika, terutama tentang konsep desain grafis.




**Desain (Design)**a. Perancangan *Storyboard*




No	Tampilan	Desain	Deskripsi
1.	Halaman Pengembang Media		Pada halaman pengembangan media berisi tentang nama pengembang dan tujuan media ini dibuat
2.	Halaman petunjuk quis		Pada halaman quis terdapat petunjuk quis
3.	Halaman capaian pembelajaran		Pada halaman capaian pembelajaran berisi tentang capai pembelajaran dasar-dasar desain grafis




4.	Halaman petunjuk penggunaan media	 <p>Kamu Bisa Membaca Terlebih Dahulu Tujuan Dari Pembuatan Media Pembelajaran Ini</p>	Pada halaman petunjuk penggunaan media berisi tentang cara menggunakan media tersebut
5.	Materi mesin Pencari informasi digital	<p><b>Mesin Pencari Informasi Digital</b></p> 	Pada halaman materi mesin pencari informasi digital terdapat penjelasan tentang apa itu mesin pencari informasi digital
6.	Isi materi	<p><b>10 macam mesin pencari</b></p>  <p>Google</p>  <p>Yandex</p>	Pada halaman materi berikut berisi tentang 10 macam mesin pencari




<p>7.</p>	<p>Isi materi</p>		<p>Pada halaman materi kedua berisi penjelasan tentang fungsi search engine</p>
<p>8.</p>	<p>Isi Materi</p>		<p>Pada halaman berikut berisikan materi tentang 4 cara kerja mesin pencari yaitu yang pertama crawler, pengindeksan dan yang terakhir yaitu algoritma pencarian</p>
<p>9.</p>	<p>Isi Materi</p>		<p>Pada halaman berikut menjelaskan tentang jenis-jenis mesin pencari salah satunya yang sering kita gunakan yaitu google</p>
			

10.	Materi Aplikasi Pengolah Kata		<p>Pada halaman ini berisi tentang penjelasan materi aplikasi pengolah kata</p>
11.	Isi materi		<p>Pada halaman berikut terdapat penjelasan tentang fitur-fitur aplikasi pengolah kata</p>
12.	Isi materi		<p>Pada halaman ini berisi tentang macam-macam aplikasi pengolah kata salah satunya yang sering kita gunakan yaitu microsoft word</p>

<p>13.</p>	<p>Materi Aplikasi Pengolah Angka</p>		<p>Pada halaman ini berisi tentang penjelasan tentang materi aplikasi pengolah angka</p>
<p>14.</p>	<p>Isi Materi</p>		<p>Pada halaman berikut berisi tentang jenis-jenis dan manfaat pengolah angka</p>
<p>15.</p>	<p>Materi Aplikasi Presentasi</p>		<p>Pada halaman berikut berisi tentang jenis-jenis dan manfaat pengolah angka</p>

16.	Isi Materi	<p style="text-align: center;"><b>Produk Yang Sejenis</b></p> 	<p>Pada halaman ini berisi tentang produk yang sejenis dengan aplikasi presentasi</p>
17.	Materi aplikasi printer dan scanner	<p style="text-align: center;"><b>Aplikasi printer dan scanner</b></p> 	<p>Pada halaman ini berisi penjelasan tentang materi aplikasi printer dan scanner</p>
18.	Isi materi	<p style="text-align: center;"><b>Printer</b></p> 	<p>Pada halaman berikut terdapat penjelasan tentang printer dan macam-macam jenis printer</p>

<p>19.</p>	<p>Isi materi</p>	<p style="text-align: center;"><b>Scanner</b></p> 	<p>Pada halaman materi berikut terdapat penjelasan tentang scanner dan jenis-jenis scanner</p>
<p>20.</p>	<p>Isi materi</p>	<p style="text-align: center;"><b>Komponen-komponen printer</b></p> 	<p>Kemudian pada halaman berikut terdapat penjelasan tentang komponen-komponen printer</p>
<p>21.</p>	<p>Isi materi</p>	<p style="text-align: center;"><b>Komponen-komponen scanner</b></p> 	<p>Pada halaman berikut berisikan penjelasan tentang komponen-komponen scanner</p>

22.	Materi aplikasi fotografi dan videografi		Pada halaman ini menjelaskan materi tentang apa itu fotografi dan videografi
23.	Isi Materi		Pada halaman ini berisi tentang teknik pengambilan gambar
24.	Isi Materi		Pada halaman berikut berisi tentang penjelasan materi yaitu jenis-jenis kamera

## b. Penyusunan Materi

Materi pada media pembelajaran interaktif desain poster berbasis media sosial dibuat berdasarkan materi dasar-dasar desain grafis yang diberikan oleh guru pengajar mata pelajaran informatika kelas X SMk Negeri 3 Gorontalo dan mengacu pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).

## c. Pembuatan Desain




Gambar 1. Tampilan Pembuatan Desain menggunakan *Canva*

Sebelum melakukan penelitian disekolah, media di diskusikan dengan ahli media dan ahli materi agar media yang di kembangkan dapat berjalan dengan optimal pada saat uji coba lapangan yang akan dilakukan. Dalam tahap validasi media sebelumnya yang dilakukan oleh ahli media.

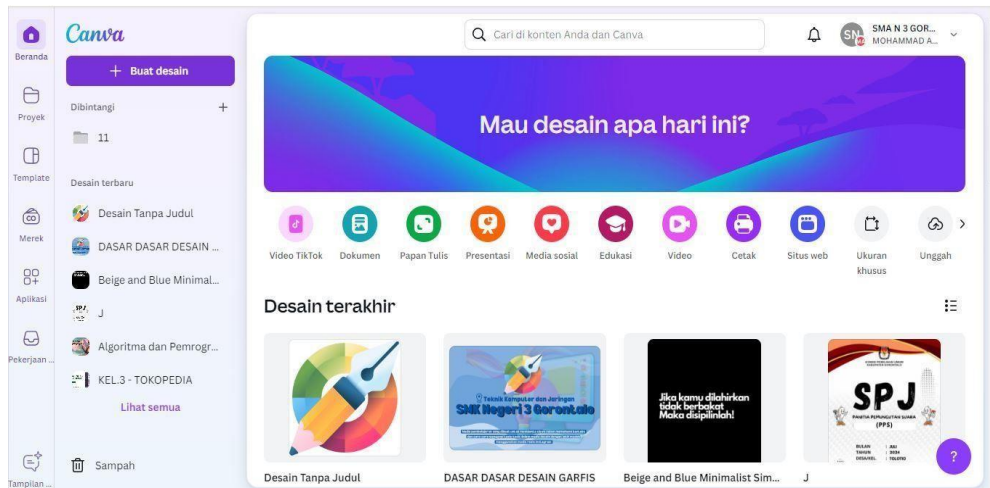
**Development (Tahap Pengembangan)**

Ketika siswa membuat akun Instagram, logo dan nama akan muncul pertama kali. Logo dan nama ini sesuai dengan desain sebelumnya di bagian logo berwarna-warni dan nama Instagram. Setelah dievaluasi oleh ahli media, tidak ada perubahan yang signifikan pada hasil akhir dari platform yang dibuat.

Tabel 4. Logo dan Nama Akun

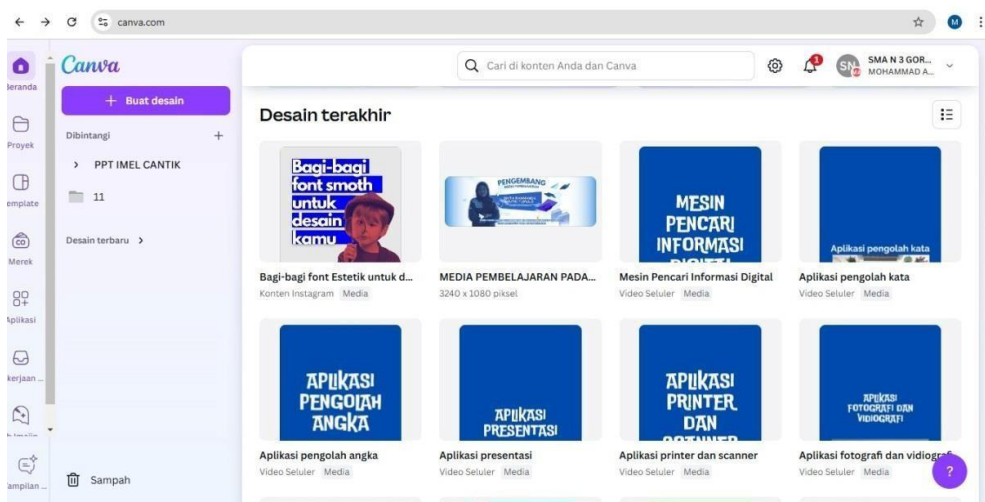
NO	Nama	Tampilan	Keterangan
1.	Logo		Logo atau gambar profil <i>Instagram</i> yang didesain dan digunakan pada media ini memiliki makna latar belakang warna yang Fresh
2.	Nama Akun	@dasardesaingrafis. tkjsmkn3	Nama akun yang digunakan dalam media ini untuk memberi identitas penelitian di Sekolah

Media ini di rancangan menggunakan 2 aplikasi yaitu pada tahap pengembangan desain penulis menggunakan aplikasi *Canva* untuk desain poster dan sebagai tools yang akan diajarkan pada siswa kemudian aplikasi yang kedua penulis menggunakan aplikasi *capcut* untuk mengabungkan video desain poster dan sound. Untuk soundnya penulis menggunakan aplikasi *voicemaker*.

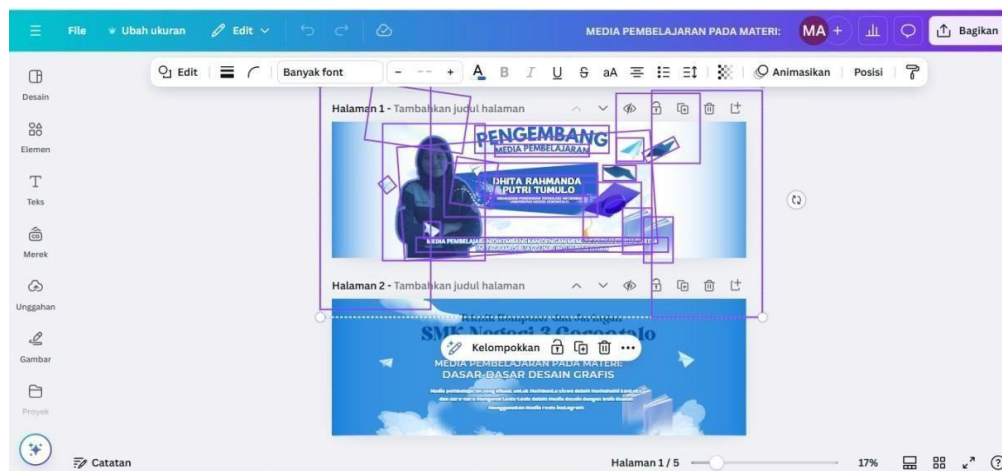


Gambar 2. Tampilan awal Canva

Pada halaman awal dalam website Canva menyediakan beberapa desain yang dapat dijadikan referensi dan dapat juga diaplikasikan pada perancangan media yang akan dikembangkan. Namun perlu diperhatikan penggunaan elemen desain yang berbayar dan gratis.

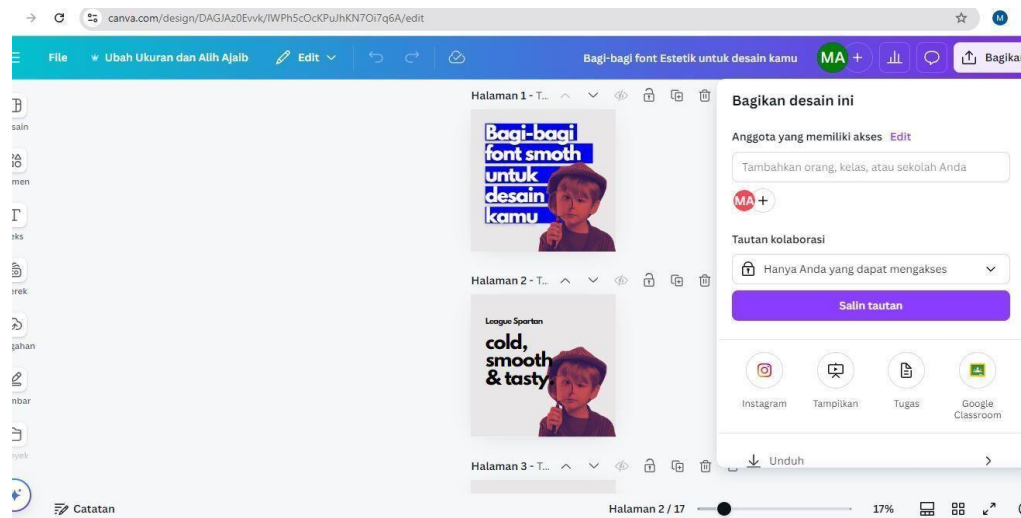


Gambar 3. Halaman Proyek Perancangan



Gambar 4. Halaman Perancangan

Media dirancang menggunakan alat atau menu yang telah disediakan di dalam laman situs *Canva* berupa teks, gambar latar belakang, elemen desain, template desain, dan bahkan dapat mengunggah media yang diinginkan berupa foto, video, dan musik yang selanjutnya dapat dikreasikan menurut kreativitas masing-masing.



Gambar 5. Menyimpan Hasil Perancangan

Dalam menyimpan file yang akan diunggah, dapat diperhatikan format file yang sesuai format unggahan Instagram seperti format gambar PNG. Untuk menyimpan hasil desain yang telah dibuat, dapat mengakses menu “bagikan” di bagian kanan atas halaman *Canva*.

a. Tampilan profil pengembang media

Pada tampilan profil pengembang media pembelajaran terdapat pada format media dimana pada tampilan sebelum dikembangkan format kontennya hanya berupa *slide* presentasi dengan teks dan gambar sementara dengan media yang sudah dikembangkan untuk format kontennya berupa video dengan kombinasi visual dan audio.



Gambar 6. Tampilan profil pengembang

b. Tampilan Capaian Pembelajaran

Pada tampilan ini terdapat capaian pembelajaran materi dasar desain grafis informatika. Berikut tampilan tujuan pembelajaran.



Gambar 7. Tampilan capaian pembelajaran

## c. Tampilan Materi pembelajaran

Pada tampilan materi pembelajaran materi dasar desain grafis



Gambar 8. Tampilan materi pembelajaran

Setelah produk berhasil di kembangkan langkah berikutnya dengan melakukan uji validasi desain atau produk dilakukan setelah pembuatan produk. Validasi dilakukan dengan dua macam, yaitu validasi isi materi dengan validasi ahli materi dan validasi isi media dengan ahli media.

## d. Hasil Kelayakan Ahli Media

Tabel 4. Hasil Kelayakan Ahli Media

No	Aspek	Skor Validator		Bobot Maks.	Skor	Presentase %	Kategori
		1	2				
1.	Materi	17	15	40	32	80%	Layak
2.	Desain Pembelajaran	17	16	40	33	82%	Sangat Layak
3.	Komunikasi Visual	8	6	20	14	70%	Layak
	Rata-Rata	42	37	100	79	79%	Layak

Dapat disimpulkan dengan hasil data yang menunjukkan responden setuju dengan pernyataan serta menunjukkan persentase dengan jumlah 79% dengan mengacu pada tabel 4. media pembelajaran berbasis desain poster dikatakan “Sangat layak “.

e. Hasil Kelayakan Ahli Materi

Tabel 5. Hasil Kelayakan Ahli Materi

No	Aspek	Skor Validator	Bobot Maks.	Presentase %	Kategori
1.	Tujuan Pembelajaran	17	20	85%	Layak
2.	Materi Pembelajaran	28	30	93%	Sangat Layak
	Rata-Rata	45	50	90%	Sangat Layak

Dapat disimpulkan dengan hasil data yang menunjukkan responden setuju dengan semua pernyataan serta menunjukkan persentase dengan jumlah 100% dengan mengacu pada tabel 5, media pembelajaran berbasis desain poster dikatakan sangat layak.

**Implementation (Implementasi)**

Langkah ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran disekolah dengan melakukan uji coba yang melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik dan kelayakan media pembelajaran

a. Uji validitas siswa

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment* yaitu dengan menghitung korelasi antara skor butir instrumen dengan skor total. Uji validitas instrumen dilakukan dengan menghitung nilai r hitung dari masing – masing butir pernyataan pada instrumen, selanjutnya dibandingkan dengan nilai dari rtabel menggunakan aplikasi SPSS.

Tabel 6. Hasil Uji validitas

No. Item	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0.426	0. 3388	Valid
2	0.504	0. 3388	Valid
3	0.817	0. 3388	Valid
4	0.846	0. 3388	Valid
5	0.727	0. 3388	Valid
6	0.747	0. 3388	Valid
7	0.585	0. 3388	Valid
8	0.608	0. 3388	Valid
9	0. 539	0. 3388	Valid
10	0.727	0. 3388	Valid
11	0.846	0. 3388	Valid
12	0.461	0. 3388	Valid

*b. Uji Reliabilitas*

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Alfa Cronbach* dengan bantuan aplikasi SPSS

Tabel 5. Hasil Uji reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.880	12

Berdasarkan hasil uji reliabilitas terhadap 12 butir pernyataan menggunakan aplikasi SPSS, diketahui nilai dari Cronbach Alfa adalah 0.880 berdasarkan tabel kategori reliabilitas, dapat disimpulkan bahwa instrumen dinyatakan reliabel karena hasil dari nilai koefisien Alfa Cronbach 0.880.

***Evaluation (Evaluasi)***

Berdasarkan tahapan implementasi, media pembelajaran interaktif desain poster perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi.

Berdasarkan hasil tanggapan peserta didik, didapatkan saran terhadap media pembelajaran interaktif desain poster berbasis media sosial yaitu bukan hanya pada materi dasar desain grafis pembelajaran menggunakan media interaktif seperti ini tapipada materi lain yang mungkin membutuhkan media pembelajaran interaktif desain poster berbasis media sosial. Kemudian peneliti dapat mengetahui bahwa media pembelajaran interaktif desain poster ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dari hasil validasi produk dari segi tanggapan peserta didik didapatkan tanggapan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan di dalam proses pembelajaran.

**SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran yang dikembangkan yakni media pembelajaran berbasis media sosial Instagram memperoleh respon positif dari guru mata pelajaran informatika dan siswa kelas X jurusan teknik komputer jaringan di SMK Negeri 3 Gorontalo. Sehingga hasil pengembangan media pembelajaran interaktif desain poster berbasis media sosial *Instagram* ini dinyatakan sangat layak digunakan. Validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa media ini memiliki presentase kelayakan 90%, masuk dalam kategori sangat layak. Validasi dari ahli media juga memperoleh hasil dengan rata-rata kelayakan sebesar 79%, yang menunjukkan bahwa media ini memenuhi standar kualitas desain dan panyajian dengan kategori layak. Selain itu, hasil penilaian dari 33 siswa sebagai responden dalam penelitian terdapat 12 butir pertanyaan sehingga diketahui nilai rtabel yaitu 0,388 yan dari nilai rtabel, dan jika nilai rhitung lebih kecil dari nilai rtabel, maka butir instrumen tidak valid. Kesimpulannya, media pembelajaran interaktif desain poster berbasis media sosial Instagram ini telah memenuhi standar kelayakan dari berbagai aspek, menjadikannya siap untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran intofrmatika di SMK Negeri 3 Gorontalo.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anjarwati, V., Rahmah, N., Bungawati, B., & Wiratman, A. (2024). Pengembangan Media Poster Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Sumber Energi. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(4), 1377–1385. <https://doi.org/10.29100/v6i4.5410>
- Azizah, I. R. A. A., Studi, P., Dan, K., Islam, P., Manajemen, J., Komunikasi, D. A. N., & Dakwah, F. (2023). *Desain Grafis Sebagai Media Dakwah ( Studi Deskriptif Pada Akun Instagram @ Iqomic )*.
- Cahya Dewati, A., Ruslan, & Lu'mu. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *INTEC Journal: Information Technology Education Journal*, 3(2), 39.
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Ilham, M. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif materi cinta indonesia sekolah dasar*. 38.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Mawarni, E., Yulianti, Y., & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660–2671. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>
- Nurfadillah, S., Saputra, T., Farlihya, T., Wellya Pamungkas, S., Fadhlurahman Jamirullah, R., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi “Perubahan Wujud Zat Benda” Kelas V Di Sdn Sarakan Ii Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 117–134. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Rahmawati, Y., Nafa Lutfiah, Y., Muzharifah, A., Pahlawan Km, J., & Kajej Kab Pekalongan, R. (2025). Persepsi Siswa Generasi Z terhadap Pengaruh Media Sosial dalam Perilaku Akademik dan Konsentrasi Belajar Siswa di Jenjang Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(4). <https://journal.aripafi.or.id/index.php/jmpai>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>